

**ARTIKEL HASIL PENELITIAN SKRIPSI**



**ANALISIS ILUSTRASI KOMIK WE TADDAMPALI KARYA**

**ARNANDA PRANATA**

**ANDI NURUL INDAH RAMADHANI**

**1681042001**

**DOSEN PEMBIMBING:**

**Prof. H. Sofyan Salam, MA, Ph.D**

**Dr. Pangeran Paita Yunus, S.Pd, M.Sn**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA**

**JURUSAN SENI RUPA DAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2020**

## ABSTRAK

**Andi Nurul Indah Ramadhani., 2020.** *“Analisis Ilustrasi Buku Komik We Taddampali Karya Arnanda Pranata”*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. (Dibimbing oleh: Sofyan Salam dan Pangeran Paita Yunus.)

Penelitian ini bertujuan untuk mengulas kualitas ilustrasi buku komik *We Taddampali* karya Arnanda Pranata dalam hal keefektifan mengkomunikasikan ceritera, keartistikan wujud, dan keakuratan ceritera. Jenis penelitian ini adalah penelitian analisis isi (*Content Analysis*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) dari segi keefektifan komunikasi, terdapat beberapa halaman yang berisi gambar yang tidak efektif menggambarkan obyek/adengan; (2) dari segi keartistikan wujud, karya Arnanda Pranata secara unsur artistik kecuali beberapa halaman yang menggunakan warna yang kurang harmonis karena terlalu kontraks; dan (3) dari segi keakuratan, terdapat beberapa gambar yang tidak akurat menggambarkan ceritera sebagaimana yang termuat pada “Buku Wajo Abad XV-XVI”.

## PENDAHULUAN

Seni dan sastra merupakan dua hal yang saling berkaitan. Indonesia memiliki berbagai macam jenis seni dan sastra yang hingga kini terlihat kian pesat perkembangannya. Karya sastra terbagi menjadi dua bentuk, yaitu dalam bentuk lisan maupun tulisan. Dalam karya seni sastra tulisan, bila dilihat dari periodisasinya termasuk di era sekarang yang saat ini menginjak kepada periode Abad 20, telah menemui perubahan pada gaya bahasa serta variasi dalam menyampaikan sebuah alur cerita. Meningkatnya kreativitas bagi para seniman dalam rangka untuk mengembangkan kemampuannya dalam bidang tersebut, tidak hanya bermanfaat bagi dirinya sendiri dalam rangka mengembangkan potensinya, melainkan bertujuan untuk memberikan manfaat kepada orang banyak berkat karya-karya yang dihasilkan. Kecenderungan ini pun juga disebabkan oleh tuntutan kebutuhan bagi para penikmat seni seiring berjalannya waktu. Dalam menyampaikan sebuah alur cerita, sebuah karya sastra seperti puisi, cerpen, novel, biografi dan sebagainya sebagian ada yang telah bertransformasi menjadi bentuk yang dikemas sesuai dengan permintaan pasar yakni di visualisasikan. Ini yang membuat sebuah seni dan sastra sangat erat kaitannya. Yaitu bagaimana seni dalam menyampaikan sebuah cerita. Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau

mencapai tanggapan estetis dari pembaca (McCloud, 1993:8). Kedudukan gambar ilustrasi penting dalam karya sastra ketika pengarang memberikan penjelesan mengenai isi dari sebuah cerita sekaligus memudahkan bagi para pembaca untuk memahaminya yang ada di setiap segmennya. Nenek moyang manusia pada zaman batu menggambarkan sesuatu pada dinding gua dengan tujuan upacara ritual, agar segala sesuatu yang digambarkan itu dapat terwujud. Pada umumnya gambar-gambar yang dibuat untuk menunjukkan cara mereka berburu, berperang atau bercerita tentang kehidupannya sehari-hari (Doerjanto 1992:2)

Pengaruh modernisasi yang mendunia, secara tidak langsung memengaruhi cara manusia dalam menjalankan aktivitasnya. Prosesnya dapat merupakan sesuatu yang secara tidak sadar telah masuk ke dalam sistem memory (ingatan) kita. Prosesnya dapat melalui televisi, media cetak, dan juga media elektronik. Pengaruh modernisasi yang didasari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, mampu mengubah seluruh dimensi kehidupan manusia dan sekaligus menganut gaya kehidupan baru yang mengarah kepada *simplicity* (kesederhanaan). Dalam mengisi waktu senggang, biasanya masyarakat mengisinya dengan membaca buku atau bacaan lainnya yang sifatnya lebih menyenangkan, seperti komik. Tidak hanya anak-anak, remaja tetapi orang dewasa pun suka dengan komik. Komik dalam bentuknya menyajikan jalinan

cerita, dapat juga sebagai gambaran atau penjelas berita atau cerita, baik didominasi oleh cerita yang lucu maupun yang agak serius.

Di Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Desain Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dihasilkan buku komik melalui penelitian skripsi. Salah satu karya buku komik tersebut adalah *We Taddampali*, komik tersebut berceritakan tentang kisah asal mula Kabupaten Wajo.

Masyarakat etnis Bugis *tana Luwu*, sebagaimana masyarakat bugis lainnya, mempunyai *ade'* (adat) dan budaya *Siri'na pesse* yang berlaku sampai sekarang. Budaya *siri'na pesse* bermakna untuk menjaga dan melindungi kehormatan diri. Pengertian *Siri* adalah perasaan malu dan harga diri, serta *Pesse* adalah suatu kesadaran dan perasaan empati terhadap penderitaan yang dirasakan oleh setiap anggota masyarakat. Di masa lalu dalam masyarakat etnis bugis di *tana Luwu*, pernah terjadi peristiwa unik dan menarik yang dipercaya oleh masyarakatnya sebagai kutukan, yaitu peristiwa Putri *We Taddampali*. Ceritera inilah yang dibuat komiknya dalam bentuk skripsi sebagaimana yang disebutkan di atas.

Menurut pengamatan penulis, buku komik tersebut perlu dibahas karena yang diangkat bukanlah ceritera biasa tetapi ceritera sejarah. Sebuah ceritera sejarah haruslah berpijak pada keadaan sesungguhnya pada masa lalu pembahasan terhadap komik seperti ini menyangkut beberapa aspek antara lain keefektifan komunikasi, keartistikan wujud dan keakuratan ceritera.

Peristiwa-peristiwa bersejarah bisa dijelaskan melalui dua fakta empiris yaitu ditulis dan lisan. Sejarah adalah kejadian atau peristiwa fakta yang terjadi pada masa lalu dan di susun berdasarkan fakta serta bukti yang jelas. Sejarah sebagai peristiwa adalah peristiwa yang benar-benar terjadi sesuai kenyataan pada masa terjadinya. Dari situ dapat diketahui akan sebab dan akibat dari terjadinya suatu peristiwa. Peristiwa di susun dengan gambaran waktu tertentu, ditafsirkan sehingga mudah dipahami dan dimengerti oleh orang lain. Sifat dari sejarah adalah objektif karena berdasarkan hasil kumpulan dari beberapa pendapat yang sesuai fakta atau bukti yang jelas. Sejarah penting untuk diketahui oleh semua orang karena ada manfaat yang bisa didapatkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ilustrasi buku Komik *We Taddampali* karya Arnanda Pranata. Jenis penelitian ini menggunakan metode analisis isi (*content analysis*). Untuk menganalisis data yakni dimulai dari analisis berbagai data yang berhasil dikumpulkan peneliti. Data yang diperoleh peneliti dalam hal ini adalah ilustrasi komik *We Taddampali* karya Arnanda Pranata. Menurut Krippendorff (1980:21 & 1986:8) analisis isi adalah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi yang dapat direplikasi "ditiru" dan sah datanya dengan memperhatikan konteksnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, untuk mendapatkan gambaran terhadap kualitas ilustrasi komik *We Taddampali* karya Arnanda Pranata maka perlu dilakukan pengamatan, penilaian,

dan analisis. Itulah alasan yang mendasari penelitian ini dilakukan dengan judul: “Analisis Ilustrasi Buku Komik *We Taddampali Karya Arnanda Pranata*”.

## **A. KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Pengertian Ilustrasi dan Kriteria Penilaiannya**

Secara etimologis, istilah *ilustrasi* yang diambil dari bahasa Inggris *Illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate*, berasal dari bahasa Latin *Illustrate* yang berarti membuat terang. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi : membuat jelas dan terang, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram dsb., memberi hiasan dengan gambar (Webster).

Menurut Salam, (2017: 2) Dalam pengertiannya yang luas, ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita. Sebuah definisi yang mencakup beragam gambar di dinding gua pada zaman prasejarah sampai pada gambar komik surat kabar yang terbit hari ini.

Ilustrasi yang baik ditentukan berdasarkan kriteria tertentu. Menurut Salam (2017: 227) Menilai kualitas sebuah karya seni seringkali disebut sebagai hal yang sulit karena seseorang yang akan melakukannya mestilah memiliki kepekaan estetik agar mampu menangkap “getaran” yang dipancarkan oleh sebuah karya seni. Efek yang ditimbulkan oleh getaran tersebut menjadi basis dalam memberikan penilaian tentang kualitas sebuah karya seni. Efek berupa kesan positif akan dirasakan oleh seorang penilai jika getaran tersebut memenuhi kriteria tertentu,

dan kesan negatif dirasakannya jika terjadi sebaliknya. Dalam konteks seni ilustrasi, kriteria yang relevan digunakan adalah keefektifan komunikasi, keartistikan wujud, dan keakuratan ceritera.

Keefektifan komunikasi adalah pertukaran informasi, ide, perasaan yang menghasilkan perubahan sikap sehingga terjalin sebuah hubungan baik antara pemberi pesan dan penerima pesan. Pengukuran efektivitas dari suatu proses komunikasi dapat dilihat dari tercapainya tujuan sipengirim pesan. Hal ini sejalan dengan pendapat Salam (2017: 228) yang menyatakan bahwa:

Keefektifan komunikasi yang tercermin pada ketersampaian pesan kepada audiensi dan kemampuan pesan tersebut untuk menyentuh hati audiensi yang menjadikannya terinspirasi, tergoda, tersentak, terprovokasi, atau terpuaskan oleh pesan tersebut. “ketersentuhan” ini berkat kekreatifan gagasan dalam sudut pandang sang ilustrator dalam menyampaikan pesan.

Keartistikan wujud adalah digunakan untuk menyatakan segala sesuatu yang bersifat seni atau yang memiliki nilai seni. Segala sesuatu yang berkaitan dengan kreasi artistik, eksperimen emosi, eksperimen diri dan kegiatan individualistik. Contoh pekerjaan yang melibatkan unsur keartistikan adalah artis, musisi, seniman dan ilustrator. Hal ini sejalan dengan pendapat Salam (2017: 228) yang menyatakan bahwa:

Keartistikan wujud tercermin pada “keindahan” yang

terpancar dari karya tersebut sehingga audiensi terpesona karenanya. “keindahan” yang dimaksudkan di sini adalah kualitas yang menimbulkan kepuasan batin berkat: (1) kecanggihan dalam penggambaran subyek (benda, peristiwa, suasana, atau ide) sesuai corak penggambarannya (realistik, dekoratif, surealistik, atau abstrak); (2) kecanggihan yang tercermin pada eksploitasi maksimal dan keunikan dalam penggunaan media ; serta (3) keharmonisan penyusunan elemen visual (garis, warna, tekstur, volume, ruang) dan keterpaduan antara elemen visual tersebut dengan subyek.

Keakuratan ceritera terbagi dalam dua kata, keakuratan dan ceritera. Keakuratan berasal dari kata dasar akurat yang memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga keakuratan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Keakuratan dalam kamus besar bahasa Indonesia yang berarti hal ketelitian. Ceritera adalah bentuk tidak baku dari cerita. Cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya).

Dalam pengertian di atas dapat disimpulkan keakuratan ceritera adalah suatu hal ketelitian dalam tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal peristiwa / tempat.

## **2. Seni Ilustrasi Naratif**

Karya seni rupa yang berceritera secara visual tentang suatu atau

serangkaian peristiwa disebut sebagai karya seni rupa naratif (*narrative art*). Ada beberapa istilah lain yang juga digunakan untuk memaknai karya seni rupa yang berceritera. Pimenta dan Paovaiiah (2010: 44) memperkenalkan istilah “narasi visual statis (*static visual narrative*) untuk karya seni rupa yang berceritera, untuk membedakannya dengan narasi visual lainnya seperti “narasi visual dinamis (*dynamic visual narrative*) untuk media film dan video, serta “narasi visual interaktif (*interactive visual narrative*). Horvarth (2016: 247) menggunakan istilah “citraan naratif” (*narrative imagery*) untuk hal yang sama. Istilah lain yang juga digunakan adalah “narasi piktorial” (*pictorial narrative*) dengan makna yang terbatas pada gambar dan lukisan. Dibalik penggunaan istilah seni rupa naratif (*narrative art*) yang telah mentradisi, ada pula yang tidak setuju dengan penggunaan istilah tersebut dengan alasan bahwa perupa itu tidak menceritakan tetapi menunjukkan (Barolsky, 2010: 111). Pada penelitian ini, istilah seni rupa naratif atau semacamnya digunakan dengan alasan istilah tersebut populer dan mentradisi (Westergard, 2006: 60).

Peninggalan seni rupa, sejak pada zaman prasejarah, menunjukkan adanya keinginan manusia untuk berceritera secara visual melalui gambar, lukisan, relief atau patung. Sejalan dengan perkembangan kemampuan manusia untuk mengorganisasi jalan ceritera (*story line*), gambar, lukisan, relief, atau patung yang dimaksudkan untuk menceritakan suatu atau serangkaian peristiwa, menjadi lebih

mudah untuk dicerna. Berikut ini dikemukakan berbagai format naratif yang digunakan oleh perupa dalam menarasikan suatu peristiwa atau serangkaian peristiwa dalam karya seni rupa naratif yang mereka ciptakan sebagaimana dirangkum oleh Salam dkk (2019: 6)

1. Format naratif yang disebut “narasi adegan tunggal” (*a monoscenic narrative*) yakni dengan menggambarkan adegan atau peristiwa tunggal pada sebuah karya (Dehejia, 1990: 378; Horvarth, 2016:255). Adegan yang digambarkan mudah dipahami karena bersifat tunggal dan apa adanya;
2. Format naratif yang disebut “narasi panoramik” (*a panoramic narrative*) yakni dengan cara menggambarkan berbagai peristiwa yang bersamaan dengan latar ruang dan waktu yang sama (Wikipedia);
3. Format naratif yang disebut “narasi simultan” (*simultaneous narrative*) yakni dengan cara menggambarkan berbagai adegan dalam sebuah bingkai gambar tanpa adanya kejelasan keterkaitan antara adegan yang digambarkan (Horvarth, 2016: 255; Wikipedia);
4. Format naratif yang disebut “narasi yang dirangkaikan” (*a sequential narrative*) yakni dengan merangkaikan berbagai peristiwa masing-masing dalam sebuah bingkai secara berurutan sebagaimana yang terlihat pada komik. Alur ceritera mudah diikuti karena

dirangkaikan secara berurutan (Wikipedia);

5. Format naratif yang disebut narasi berkelanjutan” (*continues narratives*) yakni dengan cara menggambarkan episode yang berkelanjutan dari sebuah ceritera atau peristiwa berkelanjutan dari sebuah episode pada sebuah bidang gambar tanpa menggunakan batas pada setiap episode atau peristiwa. Dengan cara ini tokoh ceritera digambarkan secara berulang-ulang. Meskipun episode atau peristiwa tidak dibatasi oleh bingkai, terdapat petunjuk tentang pergantian waktu dan ruang. (Dehejia, 1990: 385);
6. Format naratif yang disebut “narasi sinoptik” (*synoptic narratives*) yakni dengan cara menggambarkan beberapa episode dalam sebuah bingkai gambar tanpa menjelaskan rangkaian waktu (Dehijia,1990: 382)

Selain aspek format dalam menarasikan adegan atau ceritera, pengukir juga dihadapkan dengan teknik menggambarkan figur, merepresentasikan ruang dan waktu, serta mengorganisasikan elemen rupa dalam karyanya.

Menurut Salam (2017: 188) Seni ilustrasi naratif diemban oleh ceritera-bergambar. Ceritera bergambar identik dengan *comics* dalam bahasa Inggris. *Comics* terdiri atas 2 jenis dengan berbagai variasinya, yakni (1) *comics-strip* berupa ceritera bergambar bersambung yang pendek; biasanya dimuat secara berseri pada surat kabar atau majalah dan (2) *Comics-*

*book* berupa ceritera bergambar bersambung dalam bentuk buku.

### **3. Komik**

#### **a. Pengertian Komik**

Menurut Shadily dkk (1990), komik merupakan rangkaian gambar yang masing-masing berada dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita. Gambar-gambar itu dilengkapi dengan balon-balon ucapan, dan kalanya masih disertai narasi sebagai penjelasan.

Dalam pengertian lain, Scott McCloud (2002:9) menyebutkan komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara rata berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita.

#### **b. Jenis-Jenis Komik**

Komik sebagai media massa hadir dengan berbagai jenis dan materi sesuai dengan kebutuhan khalayak atau konsumen. Menurut Maharsi (2011) komik dibedakan dalam 2 kategori yaitu berdasarkan bentuknya dan berdasarkan jenis ceritanya. Berdasarkan bentuknya komik dibagi atas lima bentuk yaitu:

1. Komik strip (*comic strips*) merupakan komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan muncul di surat kabar atau

majalah. Komik strip terbagi menjadi dua kategori, yaitu komik strip bersambung dan kartun komik.

2. Buku komik (*comic book*) adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya. Kemasan buku komik ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin.
3. Novel grafis (*graphic novel*) memiliki tema-tema yang lebih serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel dan ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak.
4. Komik kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dan komikus yang berbeda-beda.
5. *Web Comic* (komik online) merupakan komik yang menggunakan media internet untuk publikasinya dan jangkauannya sangat luas tak terbatas.

#### **c. Kriteria Komik yang Baik**

Pembuatan komik perlu memperhatikan detail gambar dan teks serta komposisi keduanya dalam proses pembuatan komik. Komik yang dibuat harus mudah dibaca dan cerita yang dibuat tidak terlalu monoton atau datar maka komik akan menarik. Membuat variasi atau penggabungan dari beberapa kondisi perlu dilakukan agar si pembaca tidak cepat merasa bosan (McCloud, 2007).

Dalam pembuatan komik, komik yang baik merupakan komik yang memenuhi beberapa



prinsip pembuatannya. Prinsip desain di dalam membuat .komik yaitu (Gumelar, 2011):

1. *Emphasis* (Penekanan): *emphasis* mempunyai padanan kata *point of interest*, *dominance* dan *focus*, intinya memberikan suatu adegan, satu halaman, satu panel atau cerita komik yang terfokus, sehingga perhatian kita langsung tertuju pada adegan, panel, atau cerita yang kita tekankan tadi. Penekanan biasa dilakukan dengan memberi perbedaan dan dominasi warna, pada ukuran, ruang yang diberikan, *isolation* (pemisahan) dan kepribadian karakter apabila merujuk pada non tampilan gambar.
2. *Composition* (Komposisi): terdiri dari berbagai pecahan, *balance-unbalance*, *symmetrical-asymmetrical*, *alignment*, *rhythm-variation-dynamic*, *overlapping*, *harmony* dan *unity*.
3. *Camera View (Eye View)*: melibatkan *perspective* (sudut pandang), *distance* (jarak pandang), dan *movements/motions* (pergerakan objek).
4. *Function* (fungsi); setiap desain akan mempunyai tujuan tertentu agar mempunyai fungsi, fungsi tentu sesuai dengan tujuan desain dibuat.
5. *Comfortability* (ergonomis): di dunia komik,

kenyamanan dengan segmentasi usia yang sesuai target, bagaimana membuat mudah membawanya, di mana ukurannya menjadi acuan, lalu bagaimana dengan kemudahan membaca tulisannya, dan hal-hal lainnya yang dianggap akan membuat nyaman pembacanya.

6. *Material Light and Strenght* (material ringan dan kuat): komik di *print* di bahan yang tidak mudah rusak untuk *special edition*, bisa juga tahan lama bila di-*upload* di internet.

7. *Ecosystem Friendly* (ramah lingkungan); penggunaan media tidak memberikan dampak negatif bagi lingkungan.

#### 4. Seni Ilustrasi untuk Karya Sastra

Menurut Salam (2017: 232) Seni ilustrasi untuk karya sastra berhubungan dengan subyek yang bersifat subjektif-imajinatif seperti puisi dan prosa (cerpen, novel, esai). Seperti halnya dengan seni ilustrasi untuk karya ilmiah, seni ilustrasi untuk karya sastra juga harus mengacu kepada teks yang mendampinginya. Teks karya sastra amat bervariasi, mulai dari teks yang bercerita tentang hal yang nyata dalam kehidupan hingga hal yang bersifat khayalan atau fantasi. Terhadap teks karya sastra yang bersifat fantasi, sang ilustrator harus menafsirkannya dengan memanfaatkan daya imajinasi yang bersifat subjektif-personal.

Salah satu jenis karya seni ilustrasi yang bersifat khusus yang dapat dikategorikan sebagai seni ilustrasi untuk karya sastra adalah seni ilustrasi untuk bacaan fiksi yang diperuntukkan bagi anak-anak. Seni ilustrasi ini dipandang sebagai sesuatu yang khas karena audiensnya adalah anak-anak yang mempersyaratkan ilustrator untuk memiliki kemampuan berkomunikasi dengan anak-anak melalui karya seni ilustrasi yang diciptakannya. Pengalaman masa kecil sang ilustrator mungkin dapat digunakan sebagai sumber inspirasi dalam menciptakan seni ilustrasi yang diperuntukkan bagi anak-anak. Seni ilustrasi yang ditunjukkan untuk anak-anak seyogyanya bersifat mendidik, mengembangkan rasa ingin tahu dan menumbuhkan kepekaan estetik. Semua itu pada gilirannya memberi sumbangan terhadap perkembangan anak menuju ke dewasa.

#### **5. Cerita Putri We Taddampali**

Ada beberapa pelajaran yang dapat dipetik dari cerita putri *We Taddampali*, di antaranya sifat bijak, sopan, rendah hati atau tidak sombong. Sifat bijak tercermin pada sifat Datu Luwu. Ia sangat bijaksana mengambil keputusan untuk mengasingkan putri kesayangannya ke tempat yang jauh, demi keselamatan rakyatnya agar tidak ketularan penyakit kulit yang diderita putrinya itu. Sifat rendah hati atau tidak sombong tercermin pada sifat Putra Mahkota Raja Bone. Meskipun sebagai calon raja, ia selalu bertutur kata halus kepada siapa saja, rendah hati dan tidak sombong. Kesemua sifat tersebut termasuk ke dalam sifat terpuji yang

patut untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari.

Sifat bijak yang dimiliki seseorang akan menjadi suatu kenikmatan tersendiri bagi pemiliknya. Ketika menjadi seorang guru yang bijak, guru tersebut akan disukai oleh murid-muridnya. Seorang pemimpin yang bijaksana biasanya disegani oleh kawan maupun lawannya. Demikian pula orang tua yang bijaksana akan dicintai oleh anak-anaknya.

#### **6. Pentingnya Menjaga Akurasi dalam Penulisan Sejarah**

Sejarah adalah ilmu mengenai kisah-kisah perkembangan manusia yang unik pada waktu dan tempat tertentu. Kisah-kisah yang terjadi dalam sejarah dapat dibedakan menjadi dua arti antara sejarah dalam arti objektif dan sejarah dalam arti subjektif. Sejarah dalam arti objektif, adalah kejadian atau peristiwa yang sebenarnya (*History of Actually*). Sejarah dalam arti subjektif (*History of Record*) adalah pengkisahannya, dalam pengkisahannya harus menggunakan secara benar sumber-sumber bukti peninggalan peristiwa itu terjadi yang bersifat akurat dan kredibel, baik berupa benda-benda (*artifact*) maupun dokumen-dokumen tertulis. Bahan-bahan ini menjadi sumber sejarah. Hanya dengan mencari sumber-sumber informasi inilah, kegiatan mencari sumber sejarah dalam ilmu sejarah disebut heuristik, sejarawan dapat membuat rekonstruksi peristiwa masa lampau dan menulis uraian sejarah sering disebut juga *History as written* atau Historiografi. Menulis sejarah bukan perkara mudah. Impian agar sejarawan bisa menghadirkan masa lalu *wie es eigentlich gewesen ist*

(sebagaimana sesungguhnya terjadi) dewasa ini semakin jelas tidak mungkin terwujud. Seandainya ada mesin waktu yang bisa melontarkan kita ke masa lalu pun, sejarah tetap akan dilihat dari perspektif tertentu, dan tidak dapat dihadirkan kembali sepenuhnya. Sejarah, seperti kita tahu adalah representasi dari masa lalu dan bukan masa lalu itu sendiri. Sejarah selalu diceritakan, di susun kembali, berdasarkan informasi yang bisa diperoleh mengenai masa lalu, dan karena itu akan selalu kurang, tidak lengkap dan memerlukan perbaikan. Karena itu sejarawan umumnya mengatakan bahwa sejarah itu terbuka bagi interpretasi yang berbeda, dan selalu bisa ditulis ulang.

## **7. Profil Arnanda Pranata**

Arnanda Pranata, lahir di Kabupaten Wajo, Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 07 Desember 1997. Sejak kecil beliau hidup dan tumbuh dengan bahasa dan budaya orang-orang Wajo. Beliau adalah sang ilustrator yang menggambarkan buku komik *We Taddampali*.

Arnanda adalah alumni mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar. Selama menempuh pendidikan di Universitas Negeri Makassar, beliau belajar dengan tekun dan menghasilkan karya-karya seni, salah satu karyanya adalah *Buku Komik We Taddampali*. Buku komik tersebut menceritakan asal usul Kabupaten Wajo. Di usianya sampai sekarang beliau masih belajar dan menghasilkan karya-karya seni yang baik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian analisis isi (*Content analysis*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini tidak menggunakan model matematik atau statistik dalam melakukan analisis, tetapi dengan menggunakan kepekaan personal dalam menganalisis gejala yang diamati. Analisis isi (*Content analysis*) digunakan untuk memperoleh keterangan dari komunikasi yang disampaikan dalam bentuk lambang yang terdokumentasi atau dapat didokumentasikan. Analisis isi dapat dipakai untuk menganalisa semua bentuk komunikasi, seperti pada surat kabar, buku, film, dan sebagainya. Dengan menggunakan metode analisis isi, maka akan diperoleh suatu pemahaman terhadap berbagai isi pesan komunikasi yang disampaikan oleh media massa atau dari sumber lain secara objektif, sistematis, dan relevan (Subrayogo, 2001: 6). Analisis isi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi kualitatif berdasarkan pendekatan kritik seni rupa terhadap komik *We Taddampali* karya Arnanda Pranata.

Fokus penelitian ini mengacu pada rumusan masalah yang telah ditetapkan terdahulu, yaitu kualitas ilustrasi komik *We Taddampali* karya Arnanda Pranata ditinjau dari aspek keefektifan komunikasi, keartistikan wujud, dan keakuratan ceritera. Secara rinci variabel tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Kualitas ilustrasi buku komik *We Taddampali* karya Arnanda Pranata ditinjau dari aspek keefektifan komunikasi.
2. Kualitas ilustrasi buku komik *We Taddampali* karya Arnanda

Pranata ditinjau dari aspek keartistikan wujud.

3. Kualitas ilustrasi buku komik We Taddampali karya Arnanda Pranata ditinjau dari aspek keakuratan ceritera.

Langkah-langkah penelitian bertujuan untuk memudahkan proses penelitian agar terlaksana dengan baik dan dapat mencapai apa yang ditargetkan. dan bisa memudahkan pembaca mengetahui isi dari penelitian tersebut. Adapun Langkah penelitian yang akan ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan studi pendahuluan dengan mengamati secara sepintas ilustrasi komik We Taddampali karya Arnanda Pranata.
2. Mengumpulkan data dengan mendokumentasi ilustrasi komik We Taddampali karya Arnanda Pranata yang dilengkapi wawancara dengan Arnanda Pranata melalui virtual.
3. Penyajian data ilustrasi komik We Taddampali karya Arnanda Pranata.
4. Menganalisis data melalui analisis isi (*Content Analysis*) dengan sasaran analisis difokuskan pada aspek keefektifan komunikasi, keartistikan wujud dan keakuratan ceritera dan menarik kesimpulan mengenai kualitas karya ilustrasi komik We Taddampali karya Arnanda Pranata ditinjau dari tiga aspek yang menjadi indikator analisis yang telah ditetapkan.

Setelah data berhasil diolah dan dianalisis, maka peneliti perlu menarik kesimpulan sesuai dengan pertanyaan penelitian (rumusan

masalah) yang diajukan dalam kesimpulan yang mendorong dilakukannya penelitian.

Data yang dihimpun selanjutnya diolah dan dianalisis dengan menggunakan metode *content analysis* melalui pendekatan Kualitatif dan selanjutnya dianalisis secara deskriptif analisis. Adapun yang dimaksud dengan *content analysis* yaitu suatu teknik sistematis untuk menganalisis isi pesan dan mengolah pesan. Kemudian untuk memberi gambaran tentang pesan-pesan yang terdapat dalam buku komik ilustrasi We Taddampali. Selanjutnya untuk mendapatkan hasil akhir dari penelitian ini maka digunakan penafsiran data secara analisis dan kritis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Kualitas Ilustrasi Buku Komik We Taddampali karya Arnanda Pranata Ditinjau dari Aspek Keefektifan Komunikasi

Kualitas ilustrasi buku komik We Taddampali karya Arnanda Pranata dilihat dari aspek keefektifan komunikasi memperlihatkan gambar ilustrasi yang kurang sesuai dengan kejadian pada masa Abad XV-XVI dari pakaian orang dahulu, penggambaran pohon yang sama rata, properti dan delman yang kurang detail.

Telah disinggung terdahulu bahwa aspek keefektifan komunikasi adalah pertukaran informasi, ide, perasaan yang menghasilkan perubahan sikap sehingga terjalin sebuah hubungan baik antara pemberi pesan dan penerima pesan. Dengan demikian, ilustrasi yang

digambarkan sesuai dengan kejadian pada masa Abad XV-XVI.

## **2. Kualitas Ilustrasi Buku Komik We Taddampali karya Arnanda Pranata Ditinjau dari Aspek Keartistikan Wujud.**

Kualitas ilustrasi buku komik We Taddampali karya Arnanda Pranata dilihat dari aspek keartistikan Wujud yang dimaksud informasi tentang sejauhmana sebuah karya seni ilustrasi untuk karya sastra telah mengemban fungsinya sebagai pendamping yang artistik dalam memaknai dan memperkuat sentuhan teks sastra yang didampinginya. Dalam penilaian aspek keartistikan wujud tidak ada standar baku yang dapat digunakan hanya pengukuran kualitatif digunakan untuk menilai aspek keartistikan wujud.

Dalam ilustrasi buku komik We Taddampali karya Arnanda Pranata dalam aspek keartistikan wujud digambarkan beberapa yang sesuai dan beberapa yang kurang sesuai contohnya pada halaman 1 ilustrasi yang digambarkan kurang sesuai karena digambarkan kurang detail jadi terkesan buram, pada halamanan 6 penggambaran kaki Datu Luwu dan istri Datu Luwu kurang proporsi, penggunaan *background* pada halaman 8 yang berbeda, pada halaman 12 penggambaran tangan putri We Taddampali kurang proporsi dan beberapa halaman yang kurang berkesuaian. Tetapi beberapa halaman yang sesuai dengan finger sentral dan *background* yang digambarkan memiliki kelelasan warna dan menarik untuk dinikmati.

Keartistikan wujud tercermin pada “keindahan” yang dipancarkan

dari karya sehingga yang membacanya terpesona karena “keindahan”. Keindahan yang dimaksud disini adalah kualitas yang memberikan kepuasan batin.

## **3. Kualitas Ilustrasi Buku Komik We Taddampali karya Arnanda Pranata Ditinjau dari Aspek Keartistikan Wujud.**

Kualitas Ilustrasi Buku Komik We Taddampali Karya Arnanda Pranata Ditinjau dari Aspek Keakuratan Ceritera berkaitan dengan pengungkapan sejarah pada masa lampau yang dapat berfungsi untuk mengembalikan kepercayaan dan harga diri orang-orang Sulawesi Selatan yang diperlukan dalam masa pembangunan nasional.

Dalam aspek keakuratan ceritera dari sumber “Buku Wajo Abad XV-XVI” kurang sesuai dengan isi buku komik karena dalam isi buku komik menceritakan asal mula kabupaten Wajo. Menurut hipotesa Andi Zainal Abidin tentang ceritera We Tadaampali bukanlah We Taddampali yang membentuk Wajo karena Wajo telah terbentuk sebelum We Taddampali kawin dengan La Malu’ To Anginraja.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pada ilustrasi buku komik We Taddampali karya Arnanda Pranata maka dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Dari segi kualitas keefektifan komunikasi ilustrasi buku komik We Taddampali karya Arnanda Pranata, terlihat beberapa halaman yang kurang sesuai dengan kejadian pada masa Abad XV-XVI tampak pada pakaian orang

dahulu, penggambaran pohon yang sama rata, properti dan delman kurang detail.

2. Dari segi keartistikan wujud ilustrasi buku komik *We Taddampali* karya Arnanda Pranata, terlihat beberapa yang sesuai dan beberapa yang kurang sesuai contohnya pada halaman 1 ilustrasi yang digambarkan kurang sesuai karena digambarkan kurang detail jadi terkesan buram, pada halaman 6 penggambaran kaki Datu Luwu dan istri Datu Luwu kurang proporsi, penggunaan *background* pada halaman 8 yang berbeda, pada halaman 12 penggambaran tangan putri *We Taddampali* kurang proporsi dan beberapa halaman yang kurang berkesesuaian. Tetapi beberapa halaman yang sesuai dengan figur sentral dan *background* yang digambarkan memiliki kelarasan warna dan menarik untuk dinikmati.
3. Dari segi keakuratan ceritera yang berbeda dengan sumber “Buku Wajo Abad XV-XVI” dengan isi buku komik karena dalam isi buku komik menceritakan *We Taddampali* yang menjadi asal mula kabupaten Wajo. Menurut hipotesa Andi Zainal Abidin tentang ceritera *We Tadaampali* bukanlah *We Taddampali* yang membentuk Wajo karena Wajo telah terbentuk sebelum *We Taddampali* kawin dengan La Malu’ To Anginraja.

yang terkait sebagai berikut. Sebaiknya dalam penggambaran ilustrasi buku komik *We Taddampali* digambarkan sesuai dengan kejadian pada Abad XV-XVI agar pembaca dapat memahami dan merasakan kejadian pada masa tersebut. Dalam ceritera sejarah harus berkesesuaian dengan sumber buku karena pengungkapan sejarah masa lampau dapat berfungsi untuk mengembalikan kepercayaan dan harga diri orang-orang Sulawesi Selatan yang diperlukan dalam masa pembangunan nasional.

## **B. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disarankan kepada pihak

